NR. 26

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175

BASTEI

DM 2,– COMIC

Die Schlümpfe

Die Schlümpfe in der Schule

Spiel und Spaß in der Klasse

Der Große Schlumpf erzählt

Die Strafe, die keine war!

Die große Kataschlumpfe

Wie die Schlümpfe die Farbe wegzauberten

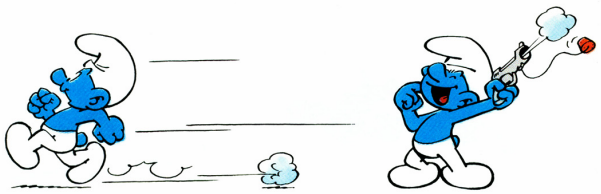
SPIEL MIT DEN SCHLÜMPFEN

LÖSUNGEN:

1) Es sind 9 Dreiecke. 2) Oben die 5, rechts erst die 2 und dann die 3, links erst die 4 und dann die 1 und unten in die Mitte die 6. 3) 6 + 3 - 4 x 2 = 10

DIE GRAUEN SCHLÜMPFE

MEINE SONNENBLUMEN!
GROSSER SCHLUMPF! Was ist mit uns passiert?
Alle Farben sind schlumpf!
Das ist nicht schlimm! Sie schlumpfen von selbst wieder!
LABORATOR
Aber mein Experiment hat schon wieder nicht geklappt! Es ist zum Verschlumpft werden!
Großer Schlumpf, bist du sicher, daß meine Farben wiederkommen? Ich möchte diesen scheußlichen Teint nicht behalten!
Aber ja, aber ja! Heute abend habt ihr alle eure schöne blaue Farbe wieder!
Ich mache einen Ausflug, um auf andere Gedanken zu kommen!
Sogar der Wald ist zur Hälfte grau! **He!** ... Der Wind hat die Wolken genau in die Richtung von Gurgelhals' Turm getrieben?!
SAPERSCHLUMPF! Er muß nur dem grauen Pfad folgen, um unser Dorf zu finden!
SCHNELL!! ZURÜCK!
CHCH! HUST! Was ist das für ein Qualm?
ABER ... ICH BIN GANZ GRAU!!!
2
Peyo



Und der Wald auch? Was ist denn hier passiert?

?!

Komisch! Mal sehen, woher das kommt!

Währenddessen... Der Rauch hat einen Weg von unserem Dorf zu Gurgelhals' Behausung geschlumpft!!!

Muskelschlumpf! Du spähst die Lage aus! Sag uns Bescheid, wenn Gurgelhals sich dem Dorf nähert!

In Ordnung, Großer Schlumpf!

Wir müssen einen Plan schlumpfen! Ich werde ihn davon überzeugen, daß er ohne unsere blaue Farbe nichts mit uns anfangen kann!

Aber er wird uns sicher nicht glauben, Großer Schlumpf!

Doch! Ich glaube, daß das in einem seiner Zauberbücher steht!

Aber damit er es glaubt, müssen wir so tun, als ob wir keine Angst mehr vor ihm haben!

IN SCHLUMPFS NAMEN! DA IST ER! SCHNELL! DIE ANDERN WARNEN!

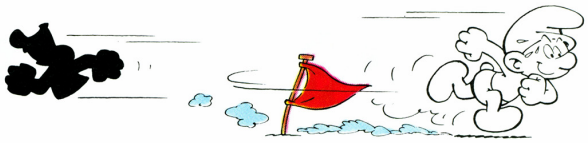
SCHLUMPFT EUCH! ER KOMMT!

DAS SCHLUMPFDORF!

OH,NEIN! IST DAS WAHR? ICH TRÄUME! WECKT MICH! DAS IST UNMÖGLICH!!

HA! HA! HA! DIESMAL HABE ICH EUCH!

Peyo 3



Was ist das denn? Ihr lauft nicht weg? Habt ihr keine Angst mehr vor mir?

Armer Gurgelhals!

Was?! "Armer Gurgelhals"?!

Genau, du hast richtig gehört! Ohne unsere blaue Farbe sind wir nämlich wertlos für dich! Du mußt bloß in deinen Zauberbüchern nachschlagen!

Also schlumpf uns in Frieden und geh nach Hause!

Ja! Aber du kommst mit mir! Wir werden **zusammen** in meinen Zauberbüchern nachschlagen, ob du die Wahrheit sagst! Ha! Ha! Ha!

Schlumpf!

Aber was ja viel schlimmer ist, Gurgelhals, dieses Grau auf der Haut ... Das ist eine **FURCHTBARE** Krankheit!!

Ich glaub' dir nicht!

Aber du machst dir nicht klar, wie schlimm es ist! Bald ist alles aus! Wir werden nicht mehr existieren!!

Na klar! Na klar!

Wenig später...

Und zum Gelingen des Steins der Weisen ist die blaue Farbe der Haut der Schlümpfe unverzichtbarer Bestandteil ...?! Du hast also recht!

Natürlich! Keine blaue Farbe, kein Gold!

Und du glaubst, daß diese graue Farbe wirklich eine **SCHRECKLICHE** Krankheit ist?

Ich fürchte schon! Wir werden alle schlumpfen! **DAS IST DAS ENDE!**

Aber, es muß doch ein Mittel dagegen geben!

JA! Und ich kenne es! Aber wir sind zu klein, um die Zutaten zu sammeln. Was wir brauchen, ist die Hilfe eines starken Mannes! Wie du, Gurgelhals!

Peyo

Was soll ich denn tun?

Also, schlumpf mir gut zu, Gurgelhals!

4

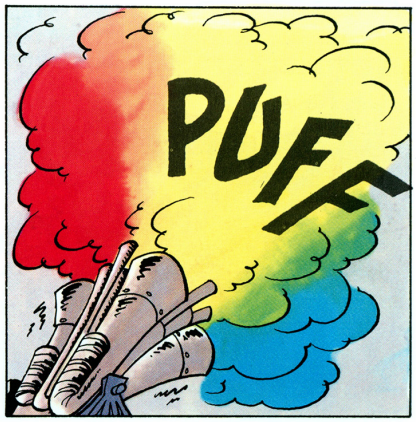
Wir brauchen drei Farben! Für das Rot mußt du den Saft einer fleischfressenden Pflanze aus dem Wald schlumpfen!
Für das Blau schlumpfst du einen wunderschönen Lapislazuli-Stein vom Grund des Sees! Und ein wenig Schwefel reicht für das Gelb!
Mit diesen drei Farben schlumpfen wir eine Mixtur, die wir in eine Maschine schlumpfen! Danach sprühen wir die Mixtur über alles, was die Farbe verloren hat!
Über mich auch?
Natürlich! Komm mit den Zutaten schnell ins Dorf, und alles wird wieder gut! Viel Glück!
Hoppla! Nicht so schnell!
Du wirst mich führen, falls du mich verschaukeln willst! He! He! He!
Gut! Einverstanden! Aber ich muß erst meinen Schlümpfen Bescheid sagen!
Zurück im Dorf, ruft der Große Schlumpf die Schlümpfe in seinem Laboratorium zusammen und erzählt ihnen die schlechte Neuigkeit!
Macht euch keine Sorgen! Bleibt ruhig! Es wird alles gut gehen! Du, Bastelschlumpf, schlumpf uns eine Sprühmaschine.
Du kannst auf mich zählen, Großer Schlumpf!
Ich brauche sie, sobald ich zurück bin! Du mußt dich beeilen! Wir haben nur noch ein paar Stunden, bis die Farben zurückkommen!
Viel Glück, Großer Schlumpf!
Viel Glück, Gurgelhals!
Ich mag keinen Gurg ...
GRGL!
Hoffentlich schlumpft's!

Wenig später ...
Sie ist hier irgendwo! Vorsicht!
!!!
HEH!
GNAP
HILFE!
DIE WURZEL!! SCHNELL, GURGELHALS! DIE WURZEL!
HMMPF!!
Uff! Das war knapp! Danke, Gurgelhals!
Hmja! Bedank dich nicht zu früh!
So, das wäre das ROT!
Später, am Ufer des Sees.
Wenn du hier tauchst, schlumpfst du viele blaue Steine!
Also gut, aber ...
BEVOR ich tauche, noch eine kleine Vorsichtsmaßnahme ... He! He! He!
PLATSCH
6

Eine Viertelstunde später ...
Aber ...
... keiner kann so lange unter Wasser bleiben! Es ist ihm bestimmt was passiert!
Armer Gurgelhals!
Reg dich ab! Hier bin ich und zwar quicklebendig!
?
Ich habe eine unterirdische Grotte gefunden, die ihren Ausgang da hinten hat ... Und hier der Stein!!
Jetzt fehlt uns nur noch der Schwefel!
Schwefel ist einfach zu bekommen, und der Große Schlumpf und Gurgelhals kehren ins Dorf zurück.
Und, funktioniert's?
Ja, ja! Achtung, ich mache die Vorhänge zu! Es ist zu hell hier!
Schlumpft mir gut zu! Wir müssen ein Risiko eingehen! Es gibt keine andere Möglichkeit! Ich habe alles versucht, um ihn vom Dorf fernzuschlumpfen, aber es hat nicht geklappt!
Unsere einzige Chance ist, daß er eher an seiner Heilung interessiert ist als an uns!
Ist er das, Großer Schlumpf?
Tja ... Ähm ... Ich hoffe!
Etwas später...
Hier ist die Mixtur!
Und hier die Sprühmaschine!
Oh! Wie hübsch! Ihr habt Talent! Und das gibt uns unsere Farbe wieder?
Natürlich!

Ich schlumpfe die Mixtur hier rein ...

... dann schlumpfe ich diesen Hebel und ...


PUFF

Uff! Das wurde Zeit!

HURRA!

Wir haben's geschafft! Es hat geklappt!

Danke, Gurgelhals! Das haben wir alles dir zu verdanken!
Keine Ursache! Hab' ich gern gemacht! Also ... bis bald!

Da haben wir uns aber gut gerettet! Und der Große Schlumpf und ich, wir haben gute Arbeit geleistet!

... Gute Arbeit ...?! Der Große Schlumpf ...?!? Ja, bin ich denn völlig verrückt geworden?

Da lang ... nein! Da lang ... auch nicht!!

VERFLIXTE SCHLÜMPFE! ICH HASSE EUCH!!
ENDE

DIE SCHULE

Der Reporterschlumpf hat diesmal Reisen in viele Länder gemacht, um sich dort die Schulen anzusehen. Und er hat festgestellt, daß es nicht überall so ist wie bei uns ...

Nicht überall auf der Welt können die Kinder in die Schule gehen. Zum Beispiel in Afrika und Südamerika (vor allem in Mexiko und in Brasilien) haben viele Kinder noch nie eine Schule von innen gesehen.

In diesen – und auch in vielen anderen Ländern – gibt es eine Menge sehr armer Familien. Die Kinder müssen schon von klein an mitarbeiten, damit alle genug zu essen haben. Außerdem kostet die Schule häufig auch Geld. Deshalb können es sich die Eltern nicht leisten, ihre Kinder in die Schule zu schicken. Sie brauchen das Geld, um Nahrungsmittel und Kleider zu kaufen.

In Afrika gibt es einige etwas andere Schulen. Hier lernen die Kinder viel über Landwirtschaft und darüber, welches Getreide sie am besten anpflanzen sollen, damit niemand Hunger leiden muß. Dieses Wissen geben sie an ihre Eltern weiter, die den Boden oft noch nach völlig falschen und veralteten Methoden bestellen. Diese Schulen sind für Afrika sehr wichtig, denn in vielen Staaten sind Nahrungsmittel knapp.

In Europa und den USA können alle Kinder ab dem sechsten Lebensjahr die Schule besuchen. Die Schule hat viel Gutes: Man lernt zum Beispiel eine Menge Freunde kennen.

Doch der Reporterschlumpf, unermüdlich wie immer, wollte jetzt auch wissen, seit wann es die Schule eigentlich gibt. Das hat er herausgefunden:

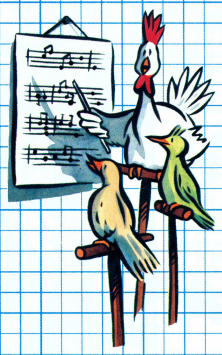
In Europa war es Karl der Große, der ungefähr 15 Jahre vor seinem Tod – also um 800 – irische Mönche an seinen Hof holte. Diese Mönche gaben ihr Wissen und ihre Kenntnisse an seinen Hofstaat, seine Minister und seine Beamten weiter. Zu dieser Zeit ging das allerdings noch nicht mal mit Schiefertafel und Kreide. Es wurde alles nur mündlich

weitergegeben. Nachschlagen war also nicht drin. Man mußte höllisch aufpassen...

Damals gab es auch noch keine Bücher. Erst **1434** erfand der deutsche Drucker Gutenberg **die Druckerpresse.** Papier, auf das man schreiben konnte, war sehr selten. Die Leute schrieben auf Tierhäute

oder auf aneinandergeklebte Papyrusblätter.

Die ersten Schulen, die es gab, waren Klosterschulen. Die Mönche und Nonnen gehörten zu den wenigen Leuten, die lesen und schreiben konnten. Das war damals noch ein Luxus, und gebildete Menschen galten oft als Unruhestifter.

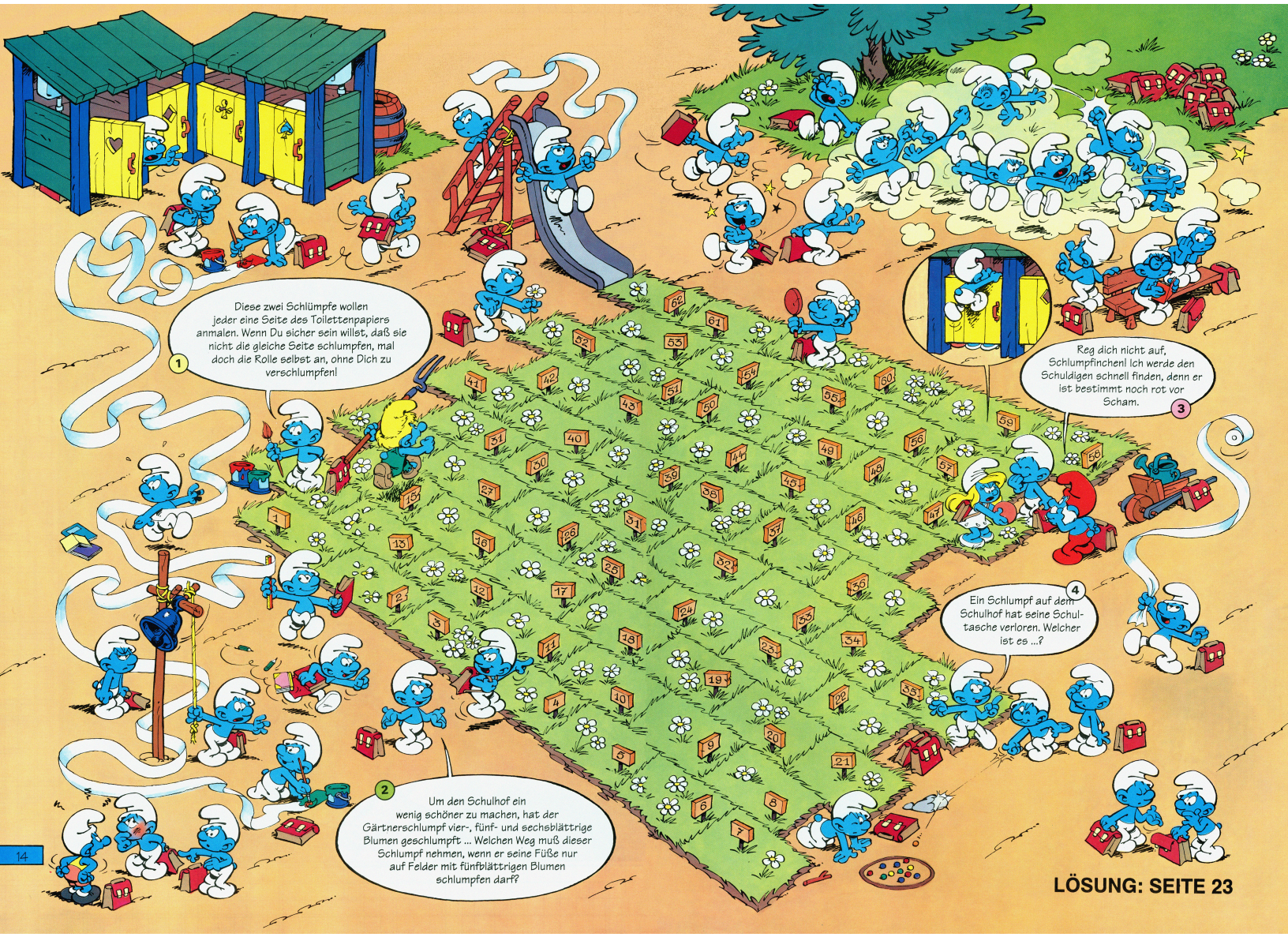


Später gab es auch Schulen in den Städten und Dörfern. Aber noch lange nicht alle Kinder konnten in die Schule gehen. Die Schulen sahen auch ganz anders aus als heute. Schüler, die sich prügelten, stritten, freche Antworten gaben oder einfach gar nichts sagten, bekamen mit einem Stock ein paar auf die Finger. Die Schüler mußten still sitzen, und sie durften dem Lehrer auf keinen Fall widersprechen. Die Prügelstrafe in der Schule ist erst vor gar nicht so langer Zeit abgeschafft worden. Da ist es heute schon besser, oder?

Aber es gibt ja nicht nur in Europa Schulen! Es gibt Schulen auf der ganzen Welt, und überall sind sie anders. Die arabischen Kinder zum Beispiel lernen nicht wie wir von links nach rechts zu schreiben.

Sie schreiben genau anders herum, nämlich von rechts nach links. Und während unser Alphabet 26 Buchstaben hat, müssen die kleinen Chinesen als Grundlage ein Alphabet von ungefähr 3000 Zeichen lernen, um einigermaßen verständlich schreiben zu können. Das komplette Alphabet umfaßt um die 5000 Zeichen. Um das zu lernen, brauchen sie schon ein paar Jahre! In einigen Ländern gehen die Kinder immer den ganzen Tag in die Schule, in anderen – wie zum Beispiel in Australien – wo die Entfernungen zu groß sind, um alle Kinder in die Schule zu bringen, gibt es Fernunterricht per Funk. Die Schule paßt sich also in jedem Land den unterschiedlichen Bedingungen an.

Und bei uns Schlümpfen? Na ja, das siehst Du ja in diesem Heft ...



LÖSUNG: SEITE 23

DER SCHLECHTE SCHLUMPF

Es war einmal ein Schlumpf, der wollte den anderen Schlümpfen immer Lektionen erteilen, denn er glaubte, alles zu wissen. Wenn er dabei war, nannte man ihn Brillenschlumpf. Aber hinter seinem Rücken erhielt er oft andere Namen.

Eines Tages wollte er Erdkunde und Geschichtsunterricht für den Faulpelzschlumpf, der davon gar nichts hielt, und den eitlen Schlumpf, der das verabscheute, geben. Er zitierte sie zu sich, setzte sie vor eine Tafel und stellte ihnen Fragen:

„Faulpelzschlumpf, welcher Fluß fließt von der Schweiz bis in die Niederlande?"

– „RRRN" schnarchte der Faulpelzschlumpf, der bereits eingeschlafen war.
– „Jawohl, das ist tatsächlich der Rhein! Sehr gut, ich schlumpfe dir einen Fleißpunkt. Und jetzt zu dir, eitler Schlumpf. Eine Geschichtsfrage: Welche Farbe hatte das weiße Pferd von Schlumpfoleon?"
– „Grün?"
– „Falsch! Du kriegst einen Punkt abgezogen! Wer hat gesagt: Ich schlumpfe, also bin ich?"
– „Oh, sicher der Faulpelzschlumpf!"

– „Wieder falsch! Ich warne dich, eitler Schlumpf! Wenn du auf die dritte Frage nicht richtig antwortest, schlumpfe ich dir die Eselsmütze auf! Achtung! Wer gründete Schlumpfhausen?"
– „Was, ich soll nach Hause schlumpfen? Schon? Es war gerade so nett ..."

... Und der eitle Schlumpf spazierte entzückt durchs ganze Dorf. Er fand die Mütze nämlich sehr schick. Und weil er sie gerne tragen wollte, hatte er die Fragen vom Brillenschlumpf so schlecht beantwortet.

Und so lernten die anderen Schlümpfe dies: Es kommt bei manchen Dingen eben einfach darauf an, das Beste draus zu machen.

LÖSUNGEN:

A – 18 (Algerien) · B – 13 (Tschad) · C – 6 (Argentinien) · D – 11 (Bolivien) · E – 5 (Surinam) · F – 1 (Elfenbeinküste) · G – 10 (Kolumbien) · H – 15 (Venezuela)

SCHLUMPFEREIEN

KING KONG

Dieser berühmte Film von M.C. Cooper und E.B. Schoedsack aus dem Jahre 1933 basiert auf einem Drehbuch von Edgar Wallace. Eine Neuverfilmung gab es 1976 durch John Guillermin.

Jeder kennt ihn: King Kong, den Riesenaffen, den es natürlich nie gegeben hat! Aber trotzdem ist er eine Legende. Hier ist seine Geschichte, die der Film erzählt ...

New York: Der Regisseur und Abenteurer Carl Denham bereitet eine mysteriöse Expedition per Schiff vor. Er wird von einem großen Trupp Leute begleitet und hat eine Riesenladung Sprengstoff dabei. Er erzählt allen, daß er den wichtigsten Film seiner Karriere drehen wird. Aber keine Schauspielerin will die Hauptrolle in seinem Film übernehmen. Der Film soll heißen: Die Schöne und das Biest.

Während er durch die Stadt spaziert, sieht er eine blonde junge Frau, die einem Obsthändler einen Apfel klaut. Er engagiert sie vom Fleck weg für seinen Film. Sie heißt Ann Darrow ...

Nachdem sie einige Tage mit dem Schiff gefahren sind, kommen sie nach Indonesien. Carl nennt dem Kapitän das endgültige Ziel der Reise: Eine unbekannte Insel, die von Eingeborenen bewohnt wird. Der Klang von Trommeln empfängt die Gesellschaft, als sie sich der Insel nähert. Unter der Führung von Jack Driscoll, dem Chef der Mannschaft, begibt sich der ganze Troß mit Carl und Ann auf den Weg, um mit den Bewohnern der Insel zu sprechen. Ohne Wissen der Eingeborenen beobachten sie eine rituelle Beschwörung. Die Menschen scheinen in großer Angst zu leben. Sie haben eine riesige Mauer gebaut, die ihr Dorf vom Dschungel trennt. Eine Mauer ... warum? Gegen welches monströse Lebewesen? Das ist genau das, was Denham entdecken und filmen möchte!

Doch der Stammeshäuptling entdeckt unsere Freunde und stoppt die Zeremonie. Er hat Ann und ihre goldenen Haare bemerkt. Er will sie seinem Gott KONG opfern.

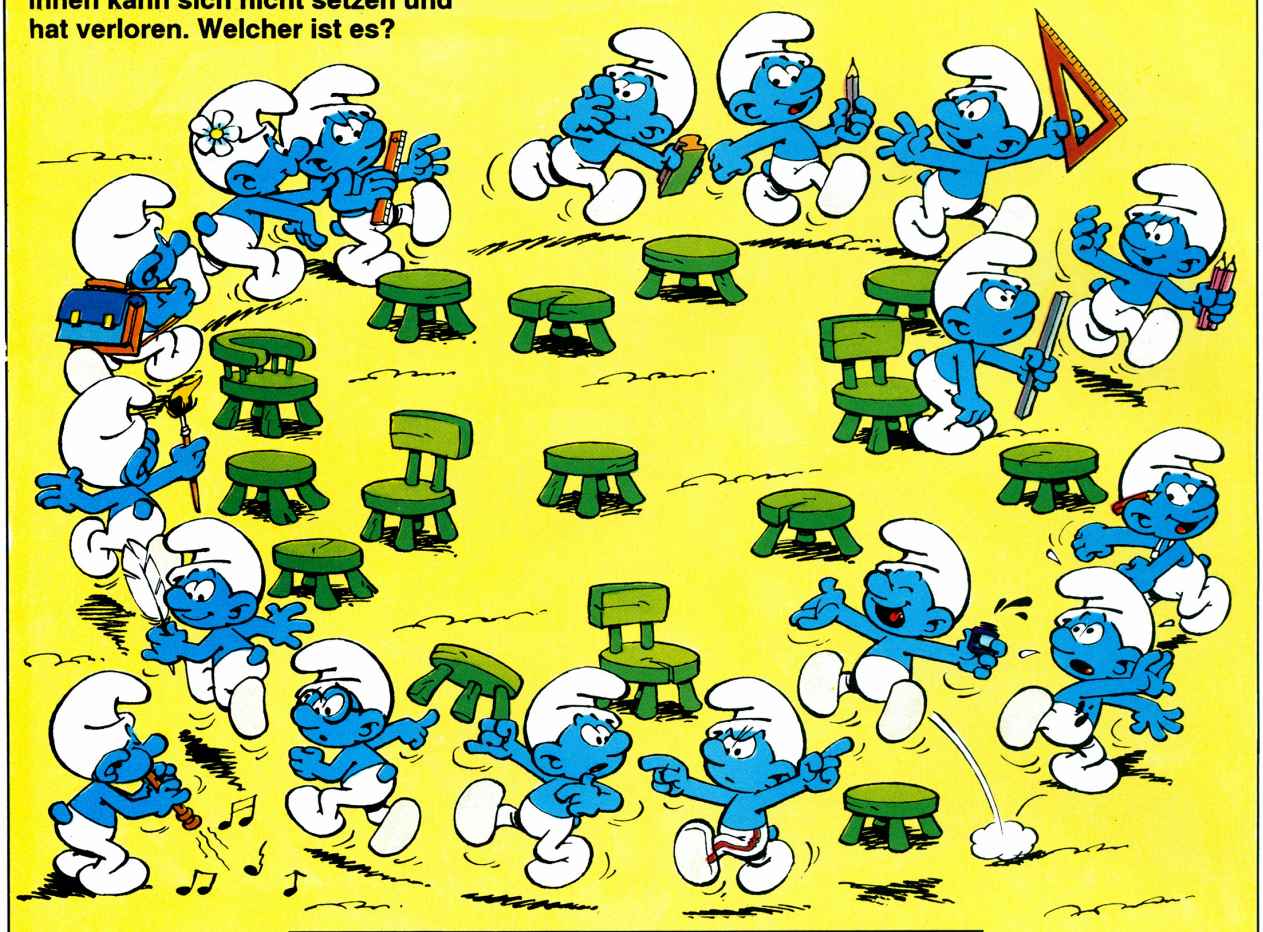
Denham weigert sich natürlich, und alle gehen zurück aufs Schiff. Doch in der Nacht entführen die Eingeborenen Ann, entschlossen, sie ihrem Gott zu opfern. Ann wird auf die andere Seite der Mauer gebracht und dort auf

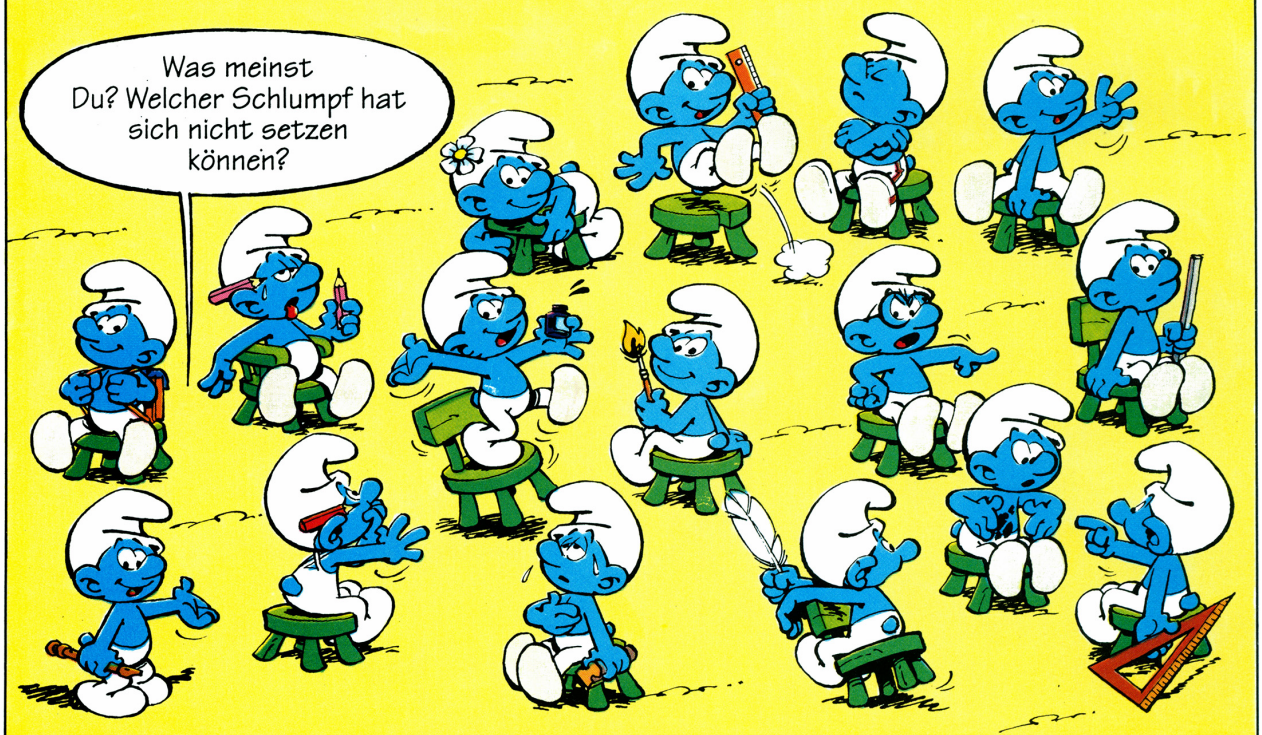
einem Altar festgebunden. Währenddessen macht sich ein Teil der Besatzung, bewaffnet mit Gewehren und Gasbomben, auf, sie zu retten.

Arme Ann! Sie kann nicht fliehen! Entsetzt hört sie ein fürchterliches Knurren und das Knacken abbrechender Äste aus dem Dschungel. Plötzlich erscheint ein furchtbares Wesen! Ein riesiger Affe, den die Eingeborenen King Kong nennen, ergreift Ann und verschwindet mit ihr. Driscoll und seine Leute machen sich augenblicklich an die Verfolgung. In dieser feindlichen Umgebung muß Kong sich gegen gigantische prähistorische Tiere behaupten. Einige Besatzungsmitglieder werden von diesen Kreaturen aus einer anderen Zeit gefangen und verschlungen.

Nur Driscoll dringt bis zu Kongs Höhle vor. Es gelingt ihm, Ann aus den Händen des Riesenaffen zu befreien. Während der Verfolgung unserer zwei Freunde kommt Kong in die Nähe der Mauer. Dort wird er mit Denhams Giftgas beschossen. Er bricht zusammen und erwacht in Ketten. Denham nimmt ihn mit nach New York. Dort wird er wie eine Jahrmarktsattraktion der staunenden, ängstlichen Menge vorgeführt. Aber Kong kann sich befreien, und unter der Bevölkerung breitet sich Angst aus. Der Affe hat nur ein Ziel: Er möchte Ann wiederfinden, in die er sich verliebt hat. Als er sein Ziel erreicht hat, bringt er Ann auf das Dach des Empire State Buildings. Man kann ihn nur mit Flugzeugen dort runterholen. Von Maschinengewehrsalven tödlich getroffen, stürzt König Kong auf die Straßen New Yorks! – Der Arme! Er war doch nur verliebt ...

Kennst Du die "Reise nach Jerusalem"? Wenn der Musikschlumpf aufhört zu spielen, muß sich jeder Schlumpf auf einen der Stühle, die im Kreis stehen, setzen. Aber es sind 16 Schlümpfe und nur 15 Stühle. Der langsamste unter ihnen kann sich nicht setzen und hat verloren. Welcher ist es?





LÖSUNG: Es ist der Schlumpf, der einen Bleistift in der Hand hat. Auf dem oberen Bild ist er der zweite von rechts oben.

Lösungen von Seite 14/15

1) Uff, sie haben sich nicht vertan.

2) 4, 5, 9, 17, 18, 20, 23, 24, 26, 30, 32, 37, 39, 40, 42, 44, 46, 49, 52, 53, 54, 60.

3) Er ist ganz links unten in der Ecke und hat ganz rote Backen.

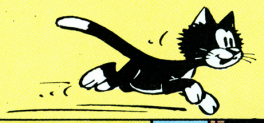
4) Auf der linken Seite in der Mitte ganz am Rand. Er ist in das aufgerollte Toilettenpapier gelaufen.

VORSCHLUMPF

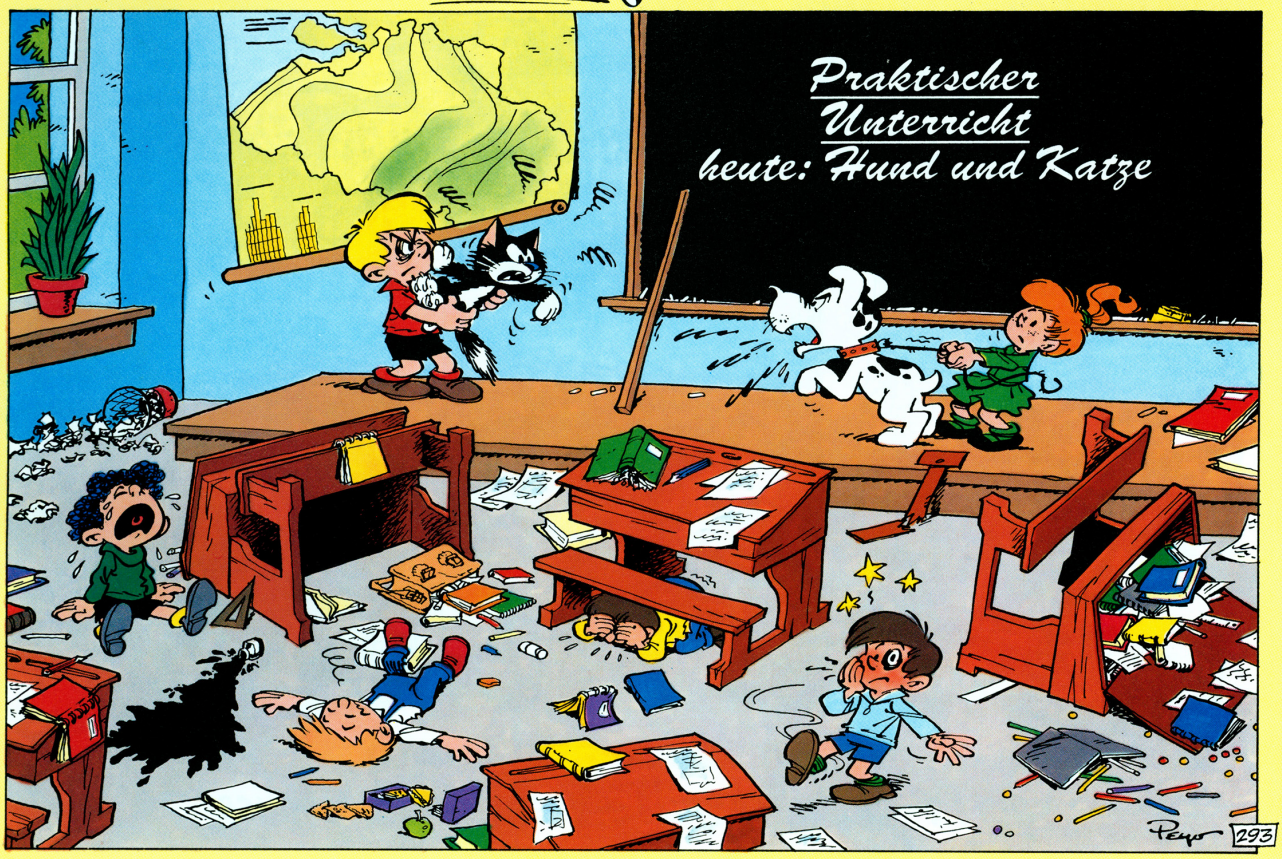
Im nächsten Heft gehen die Schlümpfe baden. Ein Geschenk für Schlumpfinchen ist in den Teich gefallen ... und wer kann Schlumpfinchen schon traurig sehen? Also geht der Bastelschlumpf mit einer schlumpfigen Erfindung unter Wasser und sucht. Aber dann kommt der große Hecht ... Bitte, komm schnell und hilf dem Bastelschlumpf aus dieser großen Gefahr!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 02202/1210 - Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar - Redaktion: Marion Strothteicher - Texte: A. Ritte - Grafik: Mirka Pollmer - Herstellung: Matthes Boden - Anzeigen: Frank Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock - Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.1.1993 - Copyright: © 1993 by Peyo, Lizenz durch Cartoon Creation S.a. 424, Avenue Brigmann - 1180 Bruxelles - Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof - Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich (02246) 2591 - Erfüllungsort: Bergisch Gladbach - Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.
Unser Verlagssitz ist Bergisch Gladbach, die junge Großstadt mit Blick auf Köln am Rhein.

PUSSY



PRAKTISCHER UNTERRICHT



Die schönen Fernseh-Comics zum Lesen

Fröhlich, bunt und spannend wie die TV-Serien!

Jeden Monat ein neues Heft!
Jeden Monat Comics mit neuen Cartoon-Kinderstars!

Jeden Monat neu gibt es auch die TV-Klassiker und Fernsehstars als Comics

Überall, wo es Zeitschriften gibt

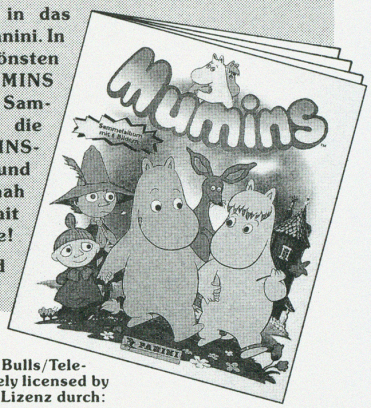
108

Deine ersten vier

121

Sammelbilder

Diese Bilder gehören in das MUMINS-Album von Panini. In ihm kannst Du die schönsten Geschichten der MUMINS nachlesen. Und mit den Sammelbildern kannst Du die Abenteuer von MUMINS-TROLL, seiner Familie und seinen Freunden hautnah miterleben. Komm mit ins Reich der Phantasie!



Mehr Sammelbilder und das Album bekommst Du überall, wo es Zeitschriften gibt.

© 1992 Moomin Characters/Bulls/Telecable Benelux B.V. Exclusively licensed by Benelux Licensing Group. Lizenz durch: EM-ENTERTAINMENT

116

PANINI

120